Mephisto®

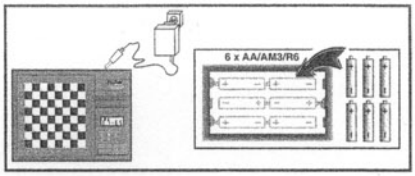
atlanta

Instructions
Mode d'emploi
Handleiding
Istruzioni d'uso
Instrucciones de Funcionamiento

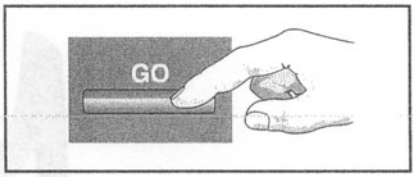
QUICK START

To play a game of chess right away, without reading the entire manual first, simply follow these Quick Start steps!

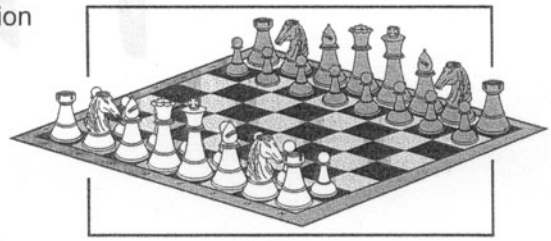
1 Connect an optional AC-DC adapter (see Section 7.3) to the mains power supply and then push the plug at the end of the adapter cable into the socket on the computer. Then, insert six "AA" (Type AM3/R6) batteries into the computer for memory backup, making sure to observe the correct polarity and that the computer is off (by pressing **STOP**).



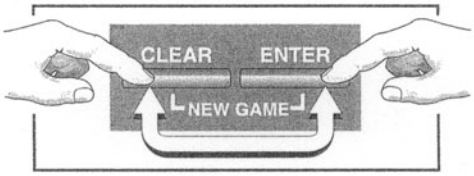
2 Press **GO** to turn the game on. If the computer does not respond, press into the hole marked **ACL** at the top edge of the unit, (next to the Mains Adapter Socket) as described in Section 1 or 7.1.



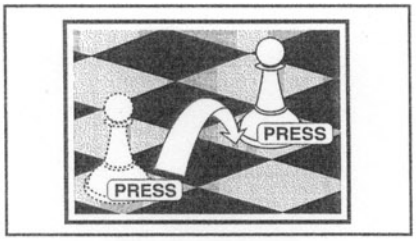
3 Set up the chess pieces in the initial starting position for a new game, with the White pieces closest to you.



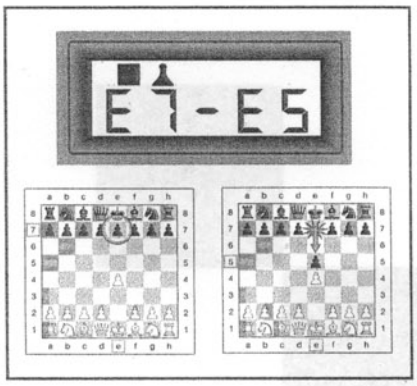
4 To reset the computer for a **NEW GAME** of chess, simultaneously press the **CLEAR** and **ENTER** keys.



5 Enter moves by executing them on the board, pressing the chess pieces down gently on the **from** and **to** squares for each move.



6 As soon as the computer makes a move, that move is shown in the display window. The board light of a square also comes on to indicate the piece to be moved. Press the computer's piece lightly onto the indicated **from** and **to** squares to complete the computer's move. That's all there is to it!
Make your next move as described above. Press **STOP** at any time to turn the computer off. Enjoy your game!



TROUBLESHOOTING GUIDE

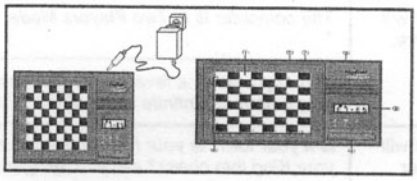
SYMPTOMS	POSSIBLE CAUSES	ACTION TO TAKE
1. The computer does not react, behaves erratically, or freezes during a game.	*Adapter is not inserted properly.*	See instructions for installing the adapter in Section 1.
	Wrong adapter type or defective adapter has been used.	Purchase and use the specified optional adapter. See Section 7.3.
	Static discharge or an electrical disturbance has caused the computer to lock up.	Press into the hole marked **ACL**, as described in Section 7.1.
2. LCD display is dim or difficult to read.	*Wrong adapter type has been used.*	Purchase and use the specified optional adapter. See Section 7.3.
3. The computer will not play a move.	*The computer is in Two Players Mode.*	The computer only plays automatic responses to your moves if you exit Two Players Mode. See Section 2.9.
	You might be on a level where the computer thinks for a long time (e.g., Infinite or Problem Solving Levels).	You may interrupt the computer's thinking and force it to move by pressing **ENTER**.
4. The computer will not accept your move.	*Is it your turn? Is your King in check? Will your move put your King into check? Are you trying to castle incorrectly?*	Make sure you are familiar with the chess rules. Verify that the board position is correct, as described in Section 5.1.
5. An error message is displayed when a square is pressed.	*The computer is thinking—its color symbol is flashing in the display.*	You may interrupt the computer's thinking, if desired, by pressing **ENTER**.
	You have not entered the computer's last move correctly.	Press the indicated square to complete the computer's move and erase the error message.
6. The computer seems to be making illegal moves.	*The computer has made a special move, such as en passant, castling, or pawn promotion/underpromotion.*	Review the chess rules. Verify the board position, as described in Section 5.1.
	Your position is not correct – pieces have been moved.	Verify the board position. See Section 5.1.
7. The computer makes instant or irrational moves.	*The computer may be set on a Fun Level where it purposely makes common mistakes, or on one of the lowest Training Levels where it moves quickly and plays weaker than normal because its search depth is limited.*	Press **LEVEL** to check the level that is currently selected level. See Section 3.
	Easy Mode has been selected.	The computer's play is weakened when Easy Mode has been selected. Keep playing or change from the Easy Mode.
8. The computer does not work with adapter.	*Wrong adapter type, incorrect voltage rating or defective adapter has been used.*	Check with your dealer. Use only the recommended mains adapter. See Section 7.3.
9. The computer plays both sides.	*Auto Play option is turned on.*	If you want to play against the computer, set Auto Play option to off. See Section 6.1.

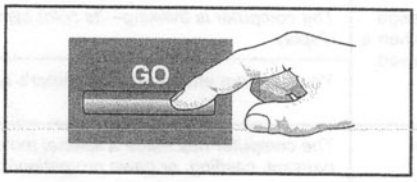
MEPHISTO is a registered trademark of HEGENER+ GLASER AG, Munich.
MEPHISTO computers may be rented out only with the written, prior permission of the manufacturers. This document does not constitute a description of goods. Details of the computer and its performance are subject to change without notice.
All rights reserved. 06/97

MISE EN ROUTE RAPIDE

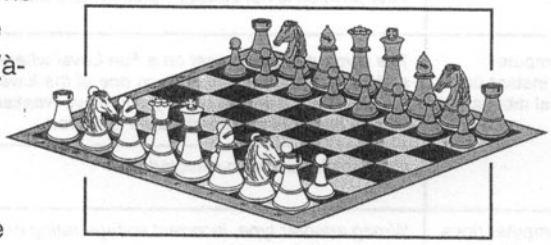
Pour commencer d'emblée une partie, sans avoir à lire la totalité du manuel, il suffit de suivre ces quelques étapes de Mise en Route Rapide!

1 Branchez un adaptateur CA-CC en option (voir Section 7.3) dans la source d'alimentation secteur et enfoncez la fiche à l'extrémité du câble de l'adaptateur dans la prise de l'ordinateur. Introduisez ensuite dans l'ordinateur 6 piles "AA" (type AM3/R6) destinées à maintenir la mémoire, en veillant à respecter la polarité et après vous être assuré que l'ordinateur est éteint (en appuyant sur la touche **STOP**).



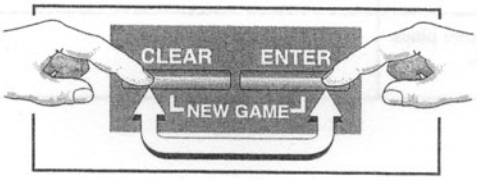


2 Appuyez sur **GO** pour allumer l'ordinateur. S'il ne réagit pas, introduisez une pointe dans l'orifice **ACL** prévu sur le bord supérieur de l'appareil (à-côté de la Prise d'Adaptateur Secteur) comme décrit dans les Sections 1 ou 7.1.

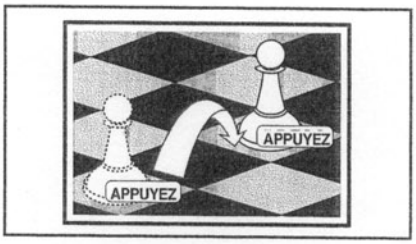


3 Disposez les pièces en position pour une nouvelle partie d'échecs, les Blancs de votre côté.

4 Pour préparer l'ordinateur pour une **NOUVELLE PARTIE** d'échecs, appuyez simultanément sur les touches **CLEAR** et **ENTER**.

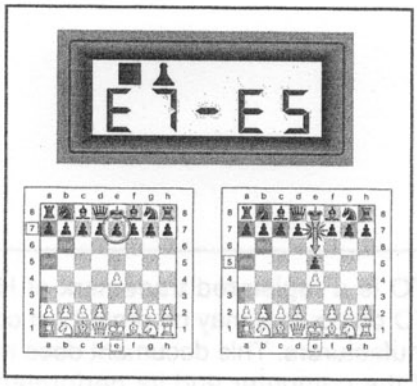


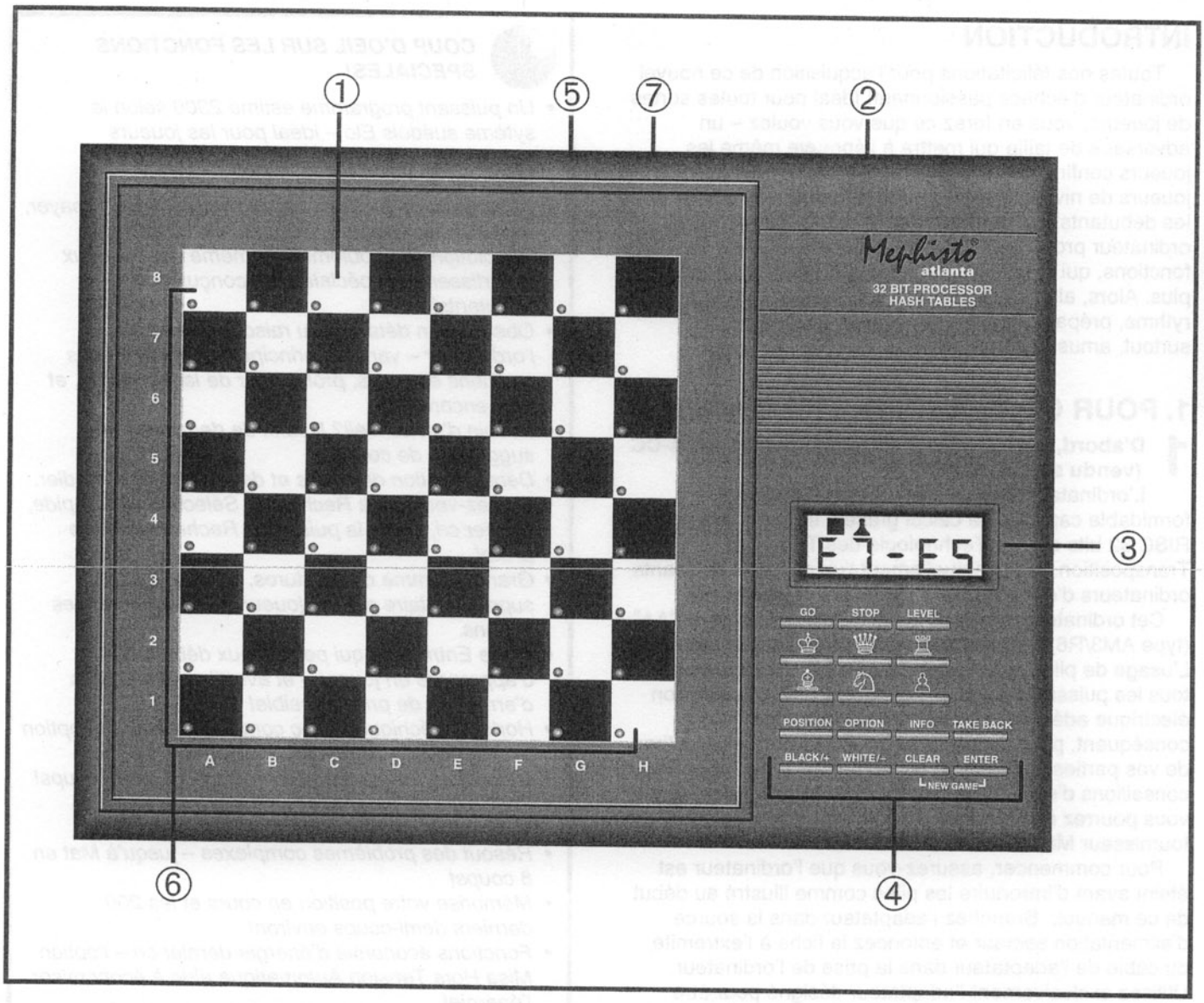
5 Enregistrez les coups sur l'échiquier, en appuyant légèrement sur la pièce sur sa case de **départ** puis sur sa case d'**arrivée**, à chaque coup.



6 Quand l'ordinateur joue, son coup s'affiche à l'écran. La diode d'une case de l'échiquier s'allume aussi pour indiquer la pièce à déplacer. Appuyez légèrement cette pièce sur sa case de **départ** puis sur sa case d'**arrivée** pour conclure le coup de l'ordinateur. C'est tout!

Faites votre coup de la même manière. Appuyez sur **STOP** à n'importe quel moment pour éteindre l'ordinateur. Amusez-vous bien!





TOUCHES ET FONCTIONS

1. **ECHIQUIER A PLATEAU SENSITIF:** Chaque case est munie d'un senseur qui enregistre automatiquement les déplacements des pièces. En appuyant sur les cases, on peut aussi, avec le Mode Niveaux, choisir son niveau, et, avec le Mode Option, choisir les options de jeu.
2. **COMPARTIMENT A PILES:** Utiliser six piles "AA" (type AM3/R6) destinées à maintenir la mémoire.
3. **AFFICHAGE A CRISTAUX LIQUIDES (LCD):** Sert à montrer les coups et donner toute information relative aux coups pendant la partie. Sert aussi à choisir les niveaux de jeu et les options, la vérification des pièces, leur disposition, l'affichage alterné, et autres informations sur le jeu.
4. **TOUCHES DE JEU**
   a. **TOUCHE GO:** Appuyez dessus pour allumer l'ordinateur.
   b. **TOUCHE STOP:** Appuyez dessus pour éteindre l'ordinateur. Une fois éteint, l'ordinateur mémorise les positions du jeu en cours sur l'échiquier et les coups du jeu en cours (jusqu'à environ 200 demi-coups) pendant une année entière.
   c. **TOUCHE LEVEL** (Niveaux): Appuyez dessus pour accéder au Mode Niveaux. Une fois dans le Mode Niveaux, appuyez sur la touche **LEVEL** pour franchir 8 niveaux d'un coup.
   d. **TOUCHES SYMBOLES DES PIECES (♚, ♛, ♜, ♝, ♞, ou ♟):** Sert à vérifier/établir les positions. Sert également pour la promotion des pions.
   e. **TOUCHE POSITION:** Appuyez dessus pour accéder au Mode Position, pour établir ou changer les positions sur l'échiquier.
   f. **TOUCHE OPTION:** Appuyez dessus pour entrer dans le mode Option, pour avoir accès à la partie et aux options d'affichage.
   g. **TOUCHE INFO:** Appuyez dessus pour accéder au Mode Info, pour voir les informations relatives à la partie et observer les réflexions de l'ordinateur.
   h. **TOUCHE TAKE BACK** (Retour en Arrière): Appuyez dessus pour accéder au Mode Deux Joueurs. Utilisez cette touche avec les touches **BLACK/+** ou **WHITE/-** pour revenir en arrière sur un demi-coup ou d'avancer d'un demi-coup (un coup pour l'un des deux camps). Vous pouvez reprendre jusqu'à environ 200 demi-coups.
   i. **TOUCHES BLACK/+ et WHITE/–:** Servent à changer de niveaux un par un en Mode Niveaux et à passer d'une option à l'autre en Modes Options et Info. Sert aussi à sélectionner la couleur en Mode Position.
   j. **TOUCHE CLEAR** (Effacement): Appuyez dessus pour quitter les Modes Option, Vérification, Deux Joueurs et Position. Appuyez sur cette touche pour quitter le Mode Niveaux sans changer de niveau (à moins que vous n'ayez utilisé les cases de l'échiquier pour changer de niveau, auquel cas la touche **CLEAR** fait office de la touche **ENTER** et entre le nouveau niveau). Appuyez dessus simultanément avec la touche **ENTER** pour préparer l'ordinateur à une nouvelle partie.
   k. **TOUCHE ENTER** (Validation): Appuyez dessus pour changer de camp avec l'ordinateur; appuyez dessus pendant que l'ordinateur est en cours de réflexion pour le forcer à jouer. Sert également à débarrasser l'échiquier de ses pièces en Mode Position, à activer ou désactiver les options en Mode Option, à sauter en avant et en arrière en Mode Deux Joueurs et à quitter le Mode Niveaux après avoir changé de niveau. Appuyez dessus simultanément avec la touche **CLEAR** pour préparer l'ordinateur à une nouvelle partie.
   l. **TOUCHE NEW GAME** (Nouvelle Partie): Appuyez sur les touches **CLEAR** puis **ENTER** et maintenez-les enfoncées pour préparer l'ordinateur à une nouvelle partie. Relâchez ensuite d'abord la touche **ENTER** avant de relâcher la touche **CLEAR.**
5. **ACL (pour réinitialiser l'ordinateur):** Sur le bord supérieur de l'appareil (à-côté de la Prise d'Adaptateur Secteur). Sert à éliminer les décharges statiques après l'insertion de nouvelles piles.
6. **DIODES DE L'ECHIQUIER:** Servent à indiquer le déplacement des pièces, les retours en arrière, ainsi qu'à vérifier/établir des positions.
7. **PRISE D'ADAPTATEUR SECTEUR:** Prise destinée à l'adaptateur secteur facultatif en option du Méphisto.

INTRODUCTION

Toutes nos félicitations pour l'acquisition de ce nouvel ordinateur d'échecs passionnant! Idéal pour toutes sortes de joueurs, vous en ferez ce que vous voulez – un adversaire de taille qui mettra à l'épreuve même les joueurs confirmés, un interlocuteur parfait pour les joueurs de niveau moyen, ou un entraîneur patient pour les débutants! Les échecs sont un jeu fascinant, et cet ordinateur propose une gamme impressionnante de fonctions, qui vous permettront d'apprécier ce jeu encore plus. Alors, allez-y! Découvrez ces fonctions à votre rythme, préparez-vous à des parties endiablées, et surtout, amusez-vous!

1. POUR COMMENCER: L'ESSENTIEL

1 D'abord, Installez les Piles et l'Adaptateur CA-CC (vendu séparément)

L'ordinateur Mephisto Atlanta présente une formidable capacité de calcul grâce à son processeur RISC 32 bits et à sa Technologie des Tables de Transposition. Il est actuellement l'un des plus puissants ordinateurs d'échecs disponibles dans le commerce.

Cet ordinateur d'échecs est alimenté par six piles "AA" (type AM3/R6) qui sont destinées à maintenir la mémoire. L'usage de piles alcalines est conseillé. Comme avec tous les puissants appareils de calcul, une alimentation électrique adéquate constante s'impose. Par conséquent, pour maintenir intact le plaisir que vous tirez de vos parties d'échecs et conserver les piles, nous vous conseillons d'utiliser l'adaptateur CA-CC Mephisto, que vous pourrez aisément vous procurer auprès de votre fournisseur Mephisto.

Pour commencer, assurez-vous que l'ordinateur est éteint avant d'introduire les piles comme illustré au début de ce manuel. Branchez l'adaptateur dans la source d'alimentation secteur et enfoncez la fiche à l'extrémité du câble de l'adaptateur dans la prise de l'ordinateur. Utilisez exclusivement l'adaptateur désigné pour être utilisé avec cet ordinateur (voir Section 7.3). L'emploi de tout autre adaptateur rendra nulle la garantie de l'appareil.

Appuyez sur la touche **GO** pour allumer l'ordinateur. Après que les diodes de l'échiquier et que l'affichage LCD se seront allumés, un bip sonore retentira pour signaler que l'appareil est prêt à entamer la partie. Si l'ordinateur ne réagit pas (une décharge d'électricité statique l'oblige parfois à se verrouiller) enfoncez pendant une seconde au moins un trombone ou tout autre objet pointu dans l'orifice **ACL** situé sur le bord supérieur de l'appareil (à-côté de la Prise d'Adaptateur Secteur). Ceci aura pour effet de réinitialiser l'ordinateur.

Vous pourrez si vous le souhaitez, pour prolonger la durée de service des piles, installer l'option Mise Hors Tension Automatique (voir Section 6.1). L'ordinateur s'éteindra automatiquement au bout d'une minute si l'adaptateur est retiré ou ne fonctionne pas.

IMPORTANT: *Afin d'être certain que le contenu de la mémoire de l'ordinateur ne se perde pas, maintenez toujours de bonnes piles dans l'appareil, même lorsque vous utilisez l'adaptateur CA-CC.*

2 Prêt à Jouer? Voici Comment Faire!

Suivez ces étapes pour commencer une partie:

a. Appuyez sur **GO** pour allumer l'ordinateur.
b. Appuyez sur **CLEAR** et **ENTER** simultanément pour préparer l'ordinateur à une nouvelle partie. Ensuite, disposez les pièces en position de départ, les Blancs de votre côté. Voir les règles du jeu d'échecs fournies séparément si vous avez des doutes sur la position des pièces.
c. Pour faire un coup, appuyez doucement sur la pièce à déplacer jusqu'à produire un bip sonore. Le plateau sensitif reconnaîtra la pièce automatiquement et deux diodes s'allumeront pour identifier la pièce. L'écran affichera également la couleur, la pièce et la case sur laquelle vous avez appuyé.
d. Prenez la pièce et posez-la en l'appuyant légèrement sur la nouvelle case. Un second bip sonore retentit et l'ordinateur commence alors sa réflexion.

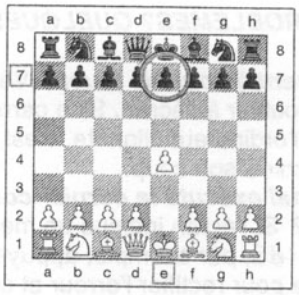
Remarque: En début de partie, la réponse de l'ordinateur est généralement instantanée à de nombreux niveaux car il joue des coups mémorisés parmi ses ouvertures (pour plus de détails, voir Section 2.7).

3 A l'Ordinateur de Jouer

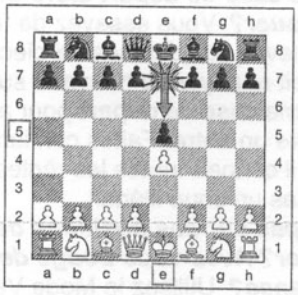
Quand l'ordinateur joue, il émet un bip sonore et affiche son coup à l'écran. Les diodes de l'échiquier s'allument aussi pour indiquer la case de la pièce à déplacer. Appuyez cette pièce doucement sur sa case jusqu'à ce que vous entendiez un bip sonore. L'ordinateur utilise alors ses diodes pour indiquer où la pièce doit se rendre. Déplacez la pièce sur la case en question et appuyez dessus pour conclure le coup de l'ordinateur.

COUP D'OEIL SUR LES FONCTIONS SPECIALES!

- *Un puissant programme estimé 2300 selon le sytème suédois Elo – idéal pour les joueurs confirmés!*
- *Puissant microprocesseur 32 bits RISC!*
- *64 niveaux de jeu pour apprendre, varier et essayer, dont Echecs Rapides, Tournoi, Entraînement, Résolution de Problèmes, et même des Niveaux Divertissement spécialement conçus pour débutants!*
- *Observation détaillée du raisonnemnent de l'ordinateur – variante principale, évaluation des positions en cours, profondeur de la recherche, et plus encore!*
- *Besoin d'un conseil? Il suffit de demander une suggestion de coup!*
- *Démonstration de coups et de problèmes à étudier.*
- *Servez-vous de la Recherche Sélective ultra rapide, dernier cri, ou de la puissante Recherche Force Brute!*
- *Grande gamme d'ouvertures, avec possibilité supplémentaire pour le joueur de sélectionner les options.*
- *Mode Entraîneur qui permet aux débutants d'apprendre en jouant – et avertit même en cas d'erreur ou de prise possible!*
- *Horloge d'échiquier avec compte à rebours et option exceptionnelle de"tic-tac" d'horloge.*
- *Revient en arrière jusqu'à environ 200 demi-coups!*
- *Possibilité de jouer avec une autre personne, l'ordinateur servant alors d'arbitre.*
- *Résout des problèmes complexes – jusqu'à Mat en 8 coups!*
- *Mémorise votre position en cours et les 200 derniers demi-coups environ!*
- *Fonctions économie d'énergie dernier cri – l'option Mise Hors Tension Automatique aide à économiser l'énergie!*



*Ici, l'ordinateur veut déplacer le pion situé sur la case **e7**. D'abord, appuyez sur le pion **e7**...*



*...et la diode indique ensuite que le pion doit se déplacer sur **e5**. Appuyez le pion sur **e5** pour conclure le coup de l'ordinateur.*

L'affichage indique la couleur, la pièce et le coup.

4 Vous Changez d'Avis? Revenez en Arrière!
Lorsque c'est à vous de jouer, vous pouvez revenir en arrière sur un coup en appuyant sur la touche **TAKE BACK** puis sur la touche **WHITE/–**. L'écran affiche le coup à reprendre, et la case d'**arrivée** du coup est également indiquée par les diodes. Appuyez la pièce indiquée sur sa case et l'ordinateur vous montrera d'où elle venait. Appuyez alors sur sa case de **départ** pour achever le retour en arrière Répétez cette opération en appuyant sur la touche **WHITE/–** et appuyez ensuite sur la case indiquée de l'échiquier pour reprendre d'autres coups. Vous pourrez revenir en arrière jusqu'à environ 200 demi-coups. Pour continuer à jouer, appuyez simplement sur la touche **CLEAR** puis faites un nouveau coup sur l'échiquier.

Remarque: A l'issue d'un retour en arrière sur une prise, l'ordinateur vous rappelle de remettre sur l'échiquier la pièce capturée: la pièce et sa case sont affichées et les diodes correspondant à la case s'allument. Replacez la pièce sur l'échiquier en appuyant sur sa case pour achever le retour en arrière.

5 La Partie Est Finie? Essayez une Nouvelle Partie!
Quand vous avez fini une partie (ou si vous désirez abandonner la partie en cours), vous pouvez en recommencer une en appuyant simultanément sur les touches **CLEAR** et **ENTER**. Une série de bips sonores vous annonce que l'ordinateur est prêt pour une nouvelle partie, au niveau qui a été précédemment sélectionné.

***IMPORTANT:** Le fait de préparer l'ordinateur pour une nouvelle partie efface de sa mémoire la partie en cours – faites bien attention à ne pas appuyer sur ces touches par erreur.*

6 Trop Facile ou Trop Difficile? Changez de Niveau!
Quand l'ordinateur est mis en marche pour la première fois, il est réglé sur le Niveau 4 (5 secondes par coup). Cependant, vous pouvez choisir n'importe lequel des 64 niveaux de jeu. Pour une description complète des 64 niveaux et la manière de changer de niveau, voir Section 3.

2. FONCTIONS SUPPLEMENTAIRES

2.1 A Qui de Jouer?

Quand l'ordinateur joue avec les Noirs, un carré noir clignote à l'écran pendant que l'ordinateur réfléchit. Après avoir joué, un carré blanc apparaît à l'écran sans clignoter pour indiquer que c'est aux Blancs de jouer. Cette fonction permet de reconnaître d'un simple coup d'oeil si l'ordinateur est en phase de réflexion et qui doit jouer.

2.2 Prises et Coups Spéciaux

Pour prendre une pièce, appuyez sur la pièce à déplacer, retirez la pièce capturée de l'échiquier et appuyez votre pièce sur la case de la pièce prise. Les prises sont affichées de la manière suivante: G6*H5.

En Passant

Dans une prise en passant, l'ordinateur vous rappelle de retirer le pion capturé en allumant les deux diodes indiquant sa case. Vous devez appuyer sur le pion pris avant de le retirer de l'échiquier.

Roque

L'ordinateur identifie automatiquement une manoeuvre de roque après le déplacement du Roi. Après avoir appuyé le Roi sur sa case de **départ** puis d'**arrivée**, l'ordinateur utilise les diodes pour vous rappeler de déplacer la Tour. Appuyez la Tour sur ses cases de **départ** et d'**arrivée** pour compléter le coup.

Remarque: Le Petit Roque s'affiche 0-0 *alors que le Grand Roque s'affiche* 0-0-0.

Promotion des Pions

Pour promouvoir un pion, appuyez d'abord votre pion sur sa case de **départ** comme d'habitude. Pour promouvoir en Dame, appuyez le pion sur sa case d'**arrivée** puis appuyez sur la touche Dame des **TOUCHES SYMBOLES DES PIECES** (♔, ♕, ♖, ♗, ♘, ou ♙). L'ordinateur transformera automatiquement votre pion en Dame.

Pour une *sous-promotion* (en Tour, Fou ou Cavalier), suivez la même procédure classique. Appuyez d'abord votre pion sur sa case de **départ** puis sur sa case d'**arrivée**. Appuyez ensuite sur la touche correspondant au **SYMBOLE DE LA PIECE** selectionnée pour votre promotion afin d'enregistrer votre choix. L'ordinateur identifie aussitôt votre nouvelle pièce et commence à réfléchir à son prochain coup.

L'ordinateur peut aussi promouvoir et sous-promouvoir une pièce. Lors d'une promotion, l'écran affiche en même temps le pion et la pièce qui le remplace. N'oubliez pas, après toute promotion de pion, de changer la pièce sur l'échiquier.

2.3 Coups Illégaux/Erreurs

Votre ordinateur d'échecs n'accepte jamais de coups illégaux. Si vous en tentez un, l'ordinateur fera retentir un double bip de tonalité grave et les diodes comme l'affichage indiqueront la case d'où vient la pièce. Comme

l'ordinateur ne permettra pas que vous vous déplaciez sur une case non autorisée, il refusera d'en considérer l'éventualité et attendra qu'une case autorisée lui soit indiquée. Vous devez soit déplacer cette même pièce sur une autre case, soit appuyer à nouveau cette même pièce sur sa case de **départ** et déplacer une autre pièce.

Si vous exécutez un coup de l'ordinateur de manière incorrecte, vous entendrez aussi un bip d'erreur, et verrez un message d'erreur. Cela signifie que vous déplacez la mauvaise pièce ou que vous déplacez la pièce de l'ordinateur sur la mauvaise case. Par exemple, si l'ordinateur veut déplacer son pion de d7 en d5 et que vous appuyez sur la case d7 puis sur d6, l'écran affichera rapidement Er : d5, vous signalant ainsi votre erreur. Ensuite, l'écran affichera à nouveau le coup (d7-d5) et l'ordinateur attendra que vous acheviez le coup en appuyant sur d5.

Si vous appuyez sur une pièce et que la case de **départ** s'affichant à l'écran, vous décidiez de ne pas effectuer ce coup, il suffit d'appuyer sur cette même case pour annuler l'opération. Faites à présent un autre coup de votre choix. Si vous changez d'idée après avoir effectué la totalité du coup, vous devez revenir en arrière comme indiqué à la Section 1.

2.4 Echec, Mat et Match Nul

Quand un Roi est en échec, l'ordinateur affiche d'abord le coup comme d'habitude. Après l'accomplissement du coup, le message CHECK clignote à l'écran pendant quelques secondes, ainsi que le coup de mise-en-échec. L'affichage revient ensuite à l'horloge.

Si l'ordinateur découvre un mat forcé contre son adversaire, il commence par afficher le coup comme à l'accoutumée. Après l'accomplisement du coup sur l'échiquier, l'ordinateur affiche en clignotant l'annonce du mat et le coup pendant plusieurs secondes (par exemple, 1 in 2 pour un mat en 2 coups). L'affichage revient ensuite à l'horloge.

Quand une partie se termine en échec et mat, l'ordinateur fait retentir des bips sonores et fait clignoter MATE (en même temps que le coup du mat ou l'affichage de l'horloge) pendant un court instant après l'accomplissement du mat. L'affichage revient ensuite à l'horloge.

L'ordinateur reconnaît les matchs nuls par pat, par triple répétition et par la règle des 50 coups. Si vous ne connaissez pas bien ces types de match nul, reportez-vous aux règles du jeu d'échecs fournies séparément. A l'issue d'un match nul, le message End s'affiche en clignotant pour un pat ou match nul par insuffisance de matériel, End : 3 pour un nul par triple répétition et End : 50 pour un match nul par la règle des 50 coups, pendant plusieurs secondes. Ce message s'accompagne de l'affichage du coup ou de l'horloge.

*Remarque: Bien que l'ordinateur connaisse les règles du jeu d'échecs, il n'affichera pas le message **CHECK** en Mode Deux Joueurs ni l'annonce **CHECK** ou **MATE** lorsque c'est à l'ordinateur de jouer.*

2.5 Interruption de la Recherche de l'Ordinateur

Pour interrompre l'ordinateur dans sa recherche, appuyez sur **ENTER**. Cela le forcera à jouer le meilleur coup qu'il aura trouvé à ce stade. Cette fonction peut être particulièrement utile aux niveaux élevés, notamment au Niveau Infini, où l'ordinateur réfléchit indéfiniment si on ne l'arrête pas.

*Remarque: Aux Niveaux Résolution de Problèmes, le fait d'appuyer sur **ENTER** ne fait pas jouer l'ordinateur. A la place, après un court instant, l'ordinateur fera sonner un bip d'erreur et affichera – – – – – pour indiquer qu'il a été interrompu avant de trouver un mat. Pour continuer la partie, passez à un autre niveau de jeu.*

DES PROBLEMES? QUELQUES TUYAUX!

- ***Est-ce vraiment à vous de jouer?*** Vérifiez le symbole de couleur à l'écran. Si le carré représentant l'ordinateur clignote, c'est qu'il est en train de réfléchir à son coup.
- ***Avez-vous mal exécuté le dernier coup de l'ordinateur?*** Si l'écran indique un message d'erreur, Er : d5, par exemple, appuyez sur la case indiquée pour rectifier l'erreur et conclure le coup de l'ordinateur.
- ***L'ordinateur ne fait que produire un bip et afficher votre case de départ alors que vous essayez de jouer?*** Vous essayez de faire un coup illégal. Vous devez soit déplacer la pièce sur une autre case, soit appuyer de nouveau sur la case indiquée comme case de **départ** pour annuler le coup et en faire un autre. Faites confiance à l'ordinateur – il connaît toutes les règles et n'autorisera pas un coup illégal!
- ***Vous n'êtes pas sûr des positions des pièces sur l'échiquier? Avez-vous bougé des pièces par inadvertance?*** Utilisez le Mode Vérification pour contrôler la position des pièces. Pour plus de détails, voir Section 5.1.
- ***Votre Roi est-il en échec?*** Si votre Roi est en échec, vous devez le soustraire à l'échec avant d'effectuer tout autre coup.
- ***L'ordinateur refuse d'exécuter un coup?*** Il se trouve en Mode Deux Joueurs. Appuyez une ou deux fois sur la touche **CLEAR** pour sortir du Mode Deux Joueurs. Faites ensuite votre coup ou appuyez sur la touche **ENTER** si c'est à l'ordinateur de jouer.

2.6 Changement de Camp avec l'Ordinateur

Vous pouvez changer de camp à tout moment et aussi souvent que vous le souhaitez pendant n'importe quelle partie. Appuyez simplement sur **ENTER** quand c'est votre tour de jouer. L'ordinateur commencera immédiatement à réfléchir à un prochain coup pour votre camp!

2.7 Ouvertures

En début de jeu, la réponse de l'ordinateur est généralement instantanée à de nombreux niveaux. En effet, l'ordinateur joue des coups repertoriés dans sa *mémoire.* Les ouvertures de l'ordinateur comprennent de nombreuses positions tirées de parties de grands maîtres. Si la position en cours existe parmi ses ouvertures, l'ordinateur jouera en réponse un coup directement issu de son répertoire sans avoir à réfléchir.

Votre ordinateur peut aussi traiter des transpositions de ses ouvertures grâce à son système de Transpositions Automatiques intégré. Une transposition a lieu lorsqu'une position résultant d'un certain enchaînement de coups peut également être obtenue par un enchaînement différent de ces mêmes coups.

Remarque: Cet ordinateur d'échecs est doté d'une fonction exeptionnelle de sélection d'ouvertures, vous permettant de choisir entre différents types d'ouvertures, ou même de fermer l'accès à la bibliothèque si vous le désirez. Pour plus de détails, voir Section 6.2.

2.8 Mémorisation de la Partie

Vous pouvez interrompre une partie à tout instant en appuyant sur **STOP**. Le jeu est alors interrompu et l'ordinateur gardera en mémoire la position et la partie en cours (jusqu'à environ 200 demi-coups). Quand vous rallumerez votre ordinateur, il sera prêt à reprendre la partie là où vous l'avez laissée!

2.9 Mode Deux Joueurs

Normalement, lorsque vous faites un coup, l'ordinateur répond automatiquement par un déplacement de pièce. Cependant, si vous accédez au Mode Deux Joueurs en appuyant sur la touche **TAKE BACK**, vous pourrez entrer un à la fois autant de coups que vous voudrez sans que l'ordinateur puisse répondre. Cette option peut servir pour entrer une série de coups pour chaque camp ou pour rejouer une partie jusqu'à une certaine position. Elle vous permet aussi de jouer contre une autre personne, l'ordinateur servant alors d'arbitre et contrôlant la légalité des coups. Pour quitter le Mode Deux Joueurs, appuyez sur la touche **CLEAR**.

Vous pourriez souhaiter également revenir en arrière vers une position antérieure de la partie (jusqu'aux 200 derniers demi-coups environ) et continuer à jouer à partir de cette position. Cela, bien entendu, est possible en revenant en arrière (voir Section 1.4) jusqu'à la position requise et en continuant ensuite à jouer. Vous pourrez cependant aussi revenir en arrière rapidement en évitant le retour pas à pas sur l'échiquier. Pour réaliser ce retour en arrière, il vous faudra d'abord accéder au Mode Deux Joueurs en appuyant sur la touche **TAKE BACK**. Appuyez ensuite sur la touche **ENTER** pour sauter en avant vers la position finale de la partie ou pour sauter en arrière vers la position initiale en mémoire. Ou appuyez sur la touche **TAKE BACK** pour sauter en avant par étapes de 10 coups ou pour sauter vers la position finale/initiale en mémoire. Appuyez sur les touches **BLACK/+** ou **WHITE/–** pour sauter en avant ou en arrière dans un demi-coup. Appuyez sur la touche **CLEAR** après avoir atteint la position souhaitée. Vous pourrez alors faire un coup pour les deux camps à partir de cette position ou appuyer de nouveau sur la touche **CLEAR** pour quitter le Mode Deux Joueurs et jouer contre l'ordinateur à partir de cette position. Si, après avoir quitté le Mode Deux Joueurs, c'est à l'ordinateur de jouer, appuyez sur la touche **ENTER.**

*Remarque: Si vous avez besoin d'aide en jouant contre un autre joueur en Mode Deux Joueurs, vous pourrez appuyer sur la touche **INFO** et l'ordinateur affichera alternativement le coup suggéré et son évaluation si celle-ci est disponible. L'ordinateur quittera automatiquement le Mode Deux Joueurs dès qu'apparaîtra le message signalant la fin de la partie.*

ESSAYEZ le Mode Deux Joueurs

- Jouez des parties de maîtres. Appuyez sur la touche **CLEAR** pour sortir du Mode Deux Joueurs, puis sur la touche **ENTER** pour connaître l'analyse de l'ordinateur sur n'importe quelle position!
- Rejouez une séquence de coups pour mieux l'étudier.
- Etudiez les variantes de la bibliothèque en y entrant manuellement.
- Jouez contre un ami, l'ordinateur contrôlant la légalité des coups des deux camps!

2.10 Réflexion sur le Temps de l'Adversaire

Vous remarquerez peut-être, pendant que vous jouez, que l'ordinateur riposte parfois instantanément à vos coups, même au cours de parties disputées aux niveaux supérieurs. Ceci est dû au fait que l'ordinateur réfléchit sur votre temps et emploie le temps que vous passez à étudier votre prochain coup pour réfléchir et préparer sa stratégie. Il essaie de prévoir le coup que vous ferez probablement et calcule ses ripostes à ce coup particulier alors que vous réfléchissez encore. S'il a deviné juste, il n'a plus aucune raison de continuer à calculer – il fait immédiatement le coup qu'il a déjà découvert!

Vous pourrez désactiver cette option en choisissant le Mode Jeu Facile, ainsi qu'il est décrit dans la Section 6.2.

3. NIVEAUX DE COMPETENCE

Votre ordinateur d'échecs possède 64 niveaux de jeu différents, dont des niveaux de divertissement, des niveaux tournoi, échecs rapides, résolution de problèmes, ainsi que des niveaux spécialement conçus pour débutants. Quand vous sélectionnez votre niveau de jeu, n'oubliez pas que lorsque l'ordinateur dispose de plus de temps pour réfléchir, il devient plus fort et joue mieux – tout comme un joueur humain!

Pour Sélectionner un Niveau de Jeu

Il y a deux méthodes pour choisir un niveau de jeu. Vous pouvez sélectionner les niveaux en utilisant les touches de jeu ou les cases de l'échiquier. Quelle que soit la méthode utilisée, vous devez toujours appuyer d'abord sur la touche **LEVEL** pour accéder au Mode Niveaux. Veuillez noter qu'en changeant de niveau, vous remettez les horloges à zéro.

COMMENT CHOISIR UN NIVEAU DE JEU!

- ***Etes-vous un débutant?*** Commencez par les Niveaux Divertissement ou Entraînement aux degrés inférieurs. Ces niveaux limitent la profondeur de recherche de l'ordinateur, affaiblissant le jeu et vous donnant une chance d'apprendre, et peut-être même de gagner! Pour gagner plus facilement encore, associez un de ces niveaux avec l'option Mode Facile de sorte que l'ordinateur ne puisse pas réfléchir sur votre temps. Pour plus de détails sur l'option Mode Facile, voir Section 6.2.

- ***Etes-vous un joueur moyen ou confirmé?*** Essayez les Niveaux Normaux, Tournoi ou Entraînement Supérieur. Les Niveaux Normaux s'échelonnent du plus facile au plus difficile où le temps de réponse est 15 minutes. Les Niveaux Entraînement vous permettent de régler la profondeur de recherche désirée – dès que vous maîtrisez un niveau, passez au suivant! Les Niveaux Tournoi sont les plus exigeants.

- ***Voulez-vous tenter une expérience?*** Essayez les Niveaux Echecs Rapides pour des parties rapides et passionnantes. Ou passez au Niveau Résolution de Problèmes, pour résoudre des problèmes jusqu'à mat en 8 coups – lancez la recherche à partir d'une position complexe d'une de vos parties, ou à partir d'une position que vous aurez élaborée vous-même!

Pour sélectionner un niveau en utilisant les touches de jeu, appuyez d'abord sur **LEVEL** et l'ordinateur affichera le niveau en cours. Pour un aperçu des 64 niveaux, référez-vous au Tableau de Niveaux. Les niveaux sont aussi décrits un par un dans cette section.

Quand vous accédez au Mode Niveaux pour la première fois, l'ordinateur est réglé sur le niveau 4 (avec un temps de réponse moyen de 5 secondes par coup), et l'écran affiche L0:05. Changez de niveaux un par un, en utilisant les touches **BLACK/+** et **WHITE/–**. Pour aller plus vite, appuyez de façon répétitive sur **LEVEL** pour sauter huit niveaux à la fois. Quand le niveau désiré apparaît à l'écran, appuyez sur **ENTER** pour valider votre sélection et quitter le Mode Niveaux.

*Remarque: Si vous appuyez sur **LEVEL** pour vérifier le niveau mais sans vouloir en changer, appuyez sur **CLEAR**. Cela vous permet de quitter le Mode Niveaux sans modifier le niveau ou l'horloge, même lorsque l'ordinateur est en phase de recherche.*

Un autre moyen pour changer de niveau est d'utiliser les cases de l'échiquier. Comme indiqué dans le tableau ci-après, chacune des 64 cases correspond à un niveau particulier. Appuyez sur **LEVEL** pour accéder au Mode Niveaux, puis sur une case pour activer un niveau, en utilisant le tableau comme guide. Quand vous appuyez sur la case choisie, le niveau correspondant s'affiche à l'écran; appuyez sur **ENTER** pour valider votre sélection et quitter le Mode Niveaux. Lorsque vous faites votre choix à partir des cases de l'échiquier, appuyez sur la touche **CLEAR** – ceci produira le même effet que si vous appuyez sur la touche **ENTER** – pour entrer votre niveau dans l'ordinateur.

Changer de niveau remet toujours l'horloge à zéro.Il est déconseillé de changer de niveau de jeu pendant que l'ordinateur est en train de réfléchir. Si vous voulez changer de niveau, appuyez sur la touche **ENTER** pour forcer l'ordinateur à la recherche et l'obliger éventuellement à faire ses coups. Après être revenu en arrière sur les coups de l'ordinateur et avoir changé de niveau, appuyez sur la touche **ENTER** pour permettre à l'ordinateur de commencer à réfléchir à ce nouveau niveau de jeu.

3.1 Niveaux Normaux (Cases A1- B8)

NIVEAU	TEMPS PAR COUP	AFFICHAGE
1	1 seconde	L 0:01
2	2 secondes	L 0:02
3	3 secondes	L 0:03
4	5 secondes	L 0:05
5	10 secondes	L 0:10
6	15 secondes	L 0:15
7	20 secondes	L 0:20
8	30 secondes	L 0:30
9	45 secondes	L 0:45
10	1 minute	L 1:00
11	1.5 minutes	L 1:30
12	2 minutes	L 2:00
13	3 minutes	L 3:00
14	5 minutes	L 5:00
15	10 minutes	L 10:00
16	15 minutes	L 15:00

En choisissant un des Niveaux Normaux, vous sélectionnez un temps de réponse moyen de l'ordinateur. Ces moyennes sont calculées sur un grand nombre de coups. Dans ses ouvertures et en fin de partie, l'ordinateur a tendance à jouer plus vite, mais dans des positions complexes de milieu de partie, il pourra prendre beaucoup plus longtemps pour jouer.

3.2 Niveaux Tournoi (Cases C1-C8)

NIVEAU	TEMPS	COUPS	AFFICHAGE
17	1 heure 30 minutes	40	1:30:40
18	1 heure 45 minutes	35	1:45:35
19	1 heure 45 minutes	40	1:45:40
20	1 heure 30 minutes	35	1:30:35
21	2 heures	40	2:00:40
22	2 heures 30 minutes	45	2:30:45
23	2 heures	50	2:00:50
24	3 heures	40	3:00:40

Les Niveaux Tournoi exigent l'exécution d'un certain nombre de coups dans un laps de temps limité. Si un joueur excède le temps imparti pour un certain nombre de coups, l'ordinateur émet un bip sonore et tiME clignote à l'écran ainsi que le temps écoulé, indiquant la fin de la partie. Si vous le souhaitez, vous pouvez continuer à jouer après le dépassement du temps.

Remarque: Si vous choisissez un Niveau Tournoi, vous pouvez préférer l'affichage du compte-à-rebours au lieu de celui du temps écoulé (voir Section 6.1). Quand le temps imparti pour le jeu est écoulé, le compte-à-rebours laisse automatiquement place à l'affichage normal de l'horloge.

3.3 Niveaux Echecs Rapides (Cases D1-D8)

NIVEAU	TEMPS PAR PARTIE	AFFICHAGE
25	5 minutes	0:05:99
26	10 minutes	0:10:99
27	15 minutes	0:15:99
28	20 minutes	0:20:99
29	30 minutes	0:30:99
30	45 minutes	0:45:99
31	60 minutes	1:00:99
32	90 minutes	1:30:99

Aux Niveaux Echecs Rapides, (également appelés Niveaux Mort Subite), vous réglez la durée totale de la partie. Si ce temps est dépassé, l'ordinateur vous avertit par son bip sonore et tiME clignote à l'écran (ainsi que le temps écoulé), indiquant ainsi la fin de la partie.

Remarque: Si vous choisissez un Niveau Echecs Rapides, vous pouvez préférer l'affichage du compte-à-rebours au lieu de celui du temps écoulé (voir Section 6.1). Quand le temps imparti pour le jeu est écoulé, le compte-à-rebours laisse automatiquement place à l'affichage normal de l'horloge.

3.4 Niveaux Divertissement (Cases E1-E7)

NIVEAU	TEMPS PAR PARTIE	AFFICHAGE
33	1 seconde	Fun:1
34	2 secondes	Fun:2
35	3 secondes	Fun:3
36	4 secondes	Fun:4
37	5 secondes	Fun:5
38	6 secondes	Fun:6
39	7 secondes	Fun:7

Ces Niveaux de Divertissement exceptionnels conviennent spécialement aux débutants et aux jeunes joueurs. A ceux qui n'ont sinon aucune chance de gagner une partie d'échecs, ils donnent l'occasion de se trouver du côté des vainqueurs pour une fois! Avec ces Niveaux de Divertissement, l'ordinateur se comporte de manière beaucoup plus humaine que la plupart des ordinateurs d'échecs: il donne à chacun une chance de gagner, dans un monde où les ordinateurs d'échecs sont toujours impitoyables et en général plutôt difficiles à battre. Même si la règle semble être que les ordinateurs ne font jamais d'erreurs, aux Niveaux de Divertissement, le vôtre en fera!

CHOISISSEZ VOS NIVEAUX DE JEU A PARTIR DES 64 CASES DE L'ECHIQUIER

	A	B	C	D	E	F	G	H
8	30 secondes par coup [LO:30]	15 minutes par coup [L 15:00]	40 coups en 3h [3:00:40]	90 minutes par partie [1:30:99]	Niveau Infini [9:99:99]	Mat en 8 coups [Fin:8]	Profondeur de recherche 8 demi-coups [PLY:8]	Profondeur de recherche 16 demi-coups [PLY:16]
7	20 secondes par coup [LO:20]	10 minutes par coup [L 10:00]	50 coups en 2h [2:00:50]	60 minutes par partie [1:00:99]	Niveau Divertissement 7 [Fun:7]	Mat en 7 coups [Fin:7]	Profondeur de recherche 7 demi-coups [PLY:7]	Profondeur de recherche 15 demi-coups [PLY:15]
6	15 secondes par coup [LO:15]	5 minutes par coup [L5:00]	45 coups en 2h 30min [2:30:45]	45 minutes par partie [0:45:99]	Niveau Divertissement 6 [Fun:6]	Mat en 6 coups [Fin:6]	Profondeur de recherche 6 demi-coups [PLY:6]	Profondeur de recherche 14 demi-coups [PLY:14]
5	10 secondes par coup [LO:10]	3 minutes par coup [L3:00]	40 coups en 2h [2:00:40]	30 minutes par partie [0:30:99]	Niveau Divertissement 5 [Fun:5]	Mat en 5 coups [Fin:5]	Profondeur de recherche 5 demi-coups [PLY:5]	Profondeur de recherche 13 demi-coups [PLY:13]
4	5 secondes par coup [LO:05]	2 minutes par coup [L2:00]	35 coups en 1h 30min [1:30:35]	20 minutes par partie [0:20:99]	Niveau Divertissement 4 [Fun:4]	Mat en 4 coups [Fin:4]	Profondeur de recherche 4 demi-coups [PLY:4]	Profondeur de recherche 12 demi-coups [PLY:12]
3	3 secondes par coup [LO:03]	1.5 minutes par coup [L 1:30]	40 coups en 1h 45min [1:45:40]	15 minutes par partie [0:15:99]	Niveau Divertissement 3 [Fun:3]	Mat en 3 coups [Fin:3]	Profondeur de recherche 3 demi-coups [PLY:3]	Profondeur de recherche 11 demi-coups [PLY:11]
2	2 secondes par coup [LO:02]	1 minute par coup [L 1:00]	35 coups en 1h 45min [1:45:35]	10 minutes par partie [0:10:99]	Niveau Divertissement 2 [Fun:2]	Mat en 2 coups [Fin:2]	Profondeur de recherche 2 demi-coups [PLY:2]	Profondeur de recherche 10 demi-coups [PLY:10]
1	1 seconde par coup [LO:01]	45 secondes par coup [LO:45]	40 coups en 1h 30min [1:30:40]	5 minutes par partie [0:05:99]	Niveau Divertissement 1 [Fun:1]	Mat en 1 coup [Fin:1]	Profondeur de recherche 1 demi-coup [PLY:1]	Profondeur de recherche 9 demi-coups [PLY:9]
	NIVEAUX DE JEU NORMAUX (Temps Moyen par Coup)		NIVEAUX TOURNOIS	NIVEAUX PARTIES RAPIDES	NIVEAUX D'AMUSEMENT ET INFINI	NIVEAUX DE RESOLUTION DE PROBLEMES	NIVEAUX D'ENTRAINEMENT (Profondeur de Recherche Fixe)	

Les manuels d'échecs évoquent souvent les règles fondamentales – avertissement de ne pas céder de matériel, ne pas sortir trop tôt la Dame et conseils relatifs au déploiement des pièces avant de passer à l'attaque. Et pourtant, les joueurs voient leurs adversaires violer impunément les règles! Les Niveaux de Divertissement offrent le moyen d'étudier les pénibles conséquences de ces erreurs typiques, permettant ainsi au débutant d'améliorer son jeu contre tout adversaire humain qu'il lui faudra éventuellement affronter.

Différents handicaps ont été incorporés aux Niveaux de Divertissement, montrant ainsi les erreurs habituellement commises par des débutants. Le Niveau 33 (affiché Fun: 1) est le niveau le plus faible. A ce niveau, la valeur du matériel est déterminée de telle façon que l'ordinateur non seulement "abandonnera" ses pièces (en les laissant sans défense), mais encore essayera de perdre du matériel. Il ne sera pas rare non plus, à ce niveau, de voir l'ordinateur faire cadeau de sa Dame! Les Niveaux 34, 35 et 36 sont semblables au Niveau 33 en ce que l'ordinateur fait également cadeau de matériel, mais il ne le fait pas de façon aussi systématique. L'ordinateur se met de plus en plus à prendre en considération la valeur de ses pièces au fur et à mesure qu'il avance de niveau et, arrivé au Niveau 36, il ne donnera qu'occasionnellement ses pièces.

Aux Niveaux de Divertissement 37 à 38, il ne donnera plus de matériel. Ici, l'ordinateur jouera plutôt comme un débutant qui a appris les règles de base, puis les niveaux deviendront progressivement plus rusés en ce qui concerne le matériel. Les joueurs verront l'ordinateur faire des erreurs telles que sortir sa Dame trop tôt, laisser ses pièces sans défense, et s'exposer à des menaces d'échec ou d'échec et mat. Ainsi, bien que les Niveaux 37 à 39 soient plus intelligents que les Niveaux 33 à 36, ils restent néanmoins de véritables niveaux de divertissement, donnant aux débutants leur chance de gagner!

Une fois qu'un joueur maîtrise ces Niveaux de Divertissement, ils restent toujours un bon outil d'entraînement. Une partie peut commencer à un de ces niveaux, par exemple, et lorsque l'ordinateur fait un mauvais coup, le joueur peut passer à un Niveau Classique, et essayer de tourner son avantage en victoire, faisant face à l'opposition plus sérieuse d'un niveau supérieur.

3.5 Niveau Infini (Case E8)

NIVEAU	TEMPS PAR COUP	AFFICHAGE
40	Infini	9:99:99

Au Niveau Infini, l'ordinateur cherche à l'infini jusqu'à ce qu'il découvre un mat forcé (ou coup forcé), ou jusqu'à ce qu'il ait complètement fouillé la position, dans toute ses profondeurs ou encore jusqu'à ce qu'il soit mis fin à sa recherche en appuyant sur la touche **ENTER.** Si sa recherche est arrêtée, l'ordinateur fait le coup qu'il juge le meilleur en l'occurrence.

Vous pourrez vous servir du Niveau Infini pour demander à l'ordinateur d'analyser pendant des heures, voire des journées entières, les positions compliquées!

3.6 Niveau Résolution de Problèmes (Cases F1-F8)

NIVEAU	PROBLEME	AFFICHAGE
41	Mat en 1 coup	ŦIn:1
42	Mat en 2 coups	ŦIn:2
43	Mat en 3 coups	ŦIn:3
44	Mat en 4 coups	ŦIn:4
45	Mat en 5 coups	ŦIn:5
46	Mat en 6 coups	ŦIn:6
47	Mat en 7 coups	ŦIn:7
48	Mat en 8 coups	ŦIn:8

Le fait de choisir un de ces niveaux active un programme spécial de recherche de mat. Si vous êtes dans une position qui pourrait conduire à un mat et que vous désirez que l'ordinateur le trouve, réglez-le sur l'un des Niveaux de Résolution de Problèmes. Votre ordinateur peut résoudre des problèmes jusqu'à mat en 8 coups. Les Mats en 1 à 5 coups sont en général résolus facilement tandis que ceux de 6 à 8 coups peuvent prendre beaucoup plus de temps. S'il n'y a pas de mat possible, ou si l'ordinateur n'en trouve pas, il fera retentir un bip sonore et affichera (-----).

Vous pouvez continuer à jouer, si vous le souhaitez, en changeant de niveau.

3.7 Niveaux Entraînement (Cases G1-H8)

NIVEAU	AFFICHAGE	NIVEAU	AFFICHAGE
49	PLY:1	57	PLY:9
50	PLY:2	58	PLY:10
51	PLY:3	59	PLY:11
52	PLY:4	60	PLY:12
53	PLY:5	61	PLY:13
54	PLY:6	62	PLY:14
55	PLY:7	63	PLY:15
56	PLY:8	64	PLY:16

A chaque Niveau d'Entraînement, la recherche de l'ordinateur est limitée à un certain nombre de coups, comme indiqué ci-dessus. Lorsque vous passez d'un niveau à l'autre, l'ordinateur affiche PLY:n pour chaque niveau. "PLY" désigne un demi-coup (un coup pour l'un des deux camps), et "n" est le nombre désignant la profondeur de recherche. Par exemple, au niveau 49, la profondeur de recherche de l'ordinateur est d'un demi-coup (PLY:1), il n'anticipera qu'un seul coup. Ainsi, à ce niveau, souvent il lui arrivera de laisser passer un mat en un coup. Le jeu s'en trouve affaibli, laissant au débutant une chance de gagner!

4. INFORMATIONS SUR LA PARTIE

Lors d'une partie d'échecs normale, vous ne demanderez jamais à votre adversaire quel coup il prépare, ni même comment il évalue la position en cours. Avec votre ordinateur, vous pouvez! En fait, vous pouvez obtenir une mine d'information sur son processus de réflexion – il vous montre le coup qu'il envisage, la variante qu'il imagine après, son évaluation de la position en cours, la profondeur de recherche, et plus encore. Etudiez ces informations et vous apprendrez beaucoup sur les échecs!

Utilisation du Mode Info

Vous pouvez accéder à ces informations à tout moment en utilisant le Mode Info. Si vous le faites alors que l'ordinateur est en cours de réflexion, l'affichage de l'information se modifie au fur et à mesure que l'ordinateur envisage différents coups et approfondit sa recherche. L'affichage de l'information peut également changer même lorsque vous accédez au Mode Info pendant votre tour de jouer.

Les informations sont divisées en 4 catégories que vous pouvez parcourir en appuyant sur **INFO**. Servez-vous des touches **BLACK/+** et **WHITE/–** pour parcourir ces informations au sein de chaque catégorie, comme indiqué dans le Tableau Mode Info de cette section.

Après vous être familiarisé avec le Mode Info, reportez-vous à la section 6.3 pour une description de la fonction Affichage Alterné, programmable par le joueur. Avec cette fonction, l'ordinateur parcourt automatiquement ces informations à intervalles d'une seconde, chaque fois qu'il pense à un coup - vous pouvez en quelque sorte observer l'ordinateur "penser à haute voix"!

Remarque: Dans certains cas, l'information peut ne pas être disponible, et l'écran affichera alors (-----).

4.1 Variante Principale

En appuyant sur **INFO** une première fois, vous verrez le premier coup de la variante principale (la ligne de jeu prévue). Ce premier coup est celui que l'ordinateur envisage de jouer pour le moment. Servez-vous des touches **BLACK/+** et **WHITE/–** pour voir le reste des coups. La variante principale apparaîtra jusqu'à une profondeur maximum de 6 demi-coups.

4.2 Informations sur la Recherche

En appuyant sur **INFO** une seconde fois, vous obtiendrez des informations sur la recherche de l'ordinateur. Servez-vous des touches **BLACK/+** et **WHITE/–** pour passer d'une information à l'autre, comme indiqué dans le Tableau Mode Info de cette section.

4.3 Horloges d'Echecs

En appuyant sur **INFO** une troisième fois, vous accédez aux horloges. Servez-vous des touches **BLACK/+** et **WHITE/–** pour passer de l'une à l'autre, comme indiqué dans le Tableau Mode Info de cette section.

Les horloges contrôlent le temps des deux camps. Elles s'arrêtent pour un retour en arrière sur un coup, une vérification de niveau, une sélection d'options, une vérification ou une mise en place de position, et quand vous éteignez l'appareil. Dans tous les cas, les temps sont gardés en mémoire et le chronométrage reprend dès que la partie recommence. A chaque fois que vous appuyez sur **CLEAR** et **ENTER** simultanément pour préparer l'ordinateur à une nouvelle partie, les horloges sont remises à zéro : 0:00:00.

*Remarque: Appuyez sur la touche **CLEAR** pour faire redémarrer l'horloge si celle-ci s'est arrêtée après le retour au Mode Normal.*

TABLE MODE INFO EN UN COUP D'OEIL

POUR DES INFORMATIONS SUR LA VARIANTE PRINCIPALE:

TOUCHE	*AFFICHAGE*
INFO(x1)	1er coup de la variante principale
BLACK/+	2ème coup de la variante principale
BLACK/+	3ème coup de la variante principale
BLACK/+	4ème coup de la variante principale
BLACK/+	5ème coup de la variante principale
BLACK/+	6ème coup de la variante principale

POUR DES INFORMATIONS SUR LA RECHERCHE:

TOUCHE	*AFFICHAGE*
INFO(x2)	Evaluation par l'ordinateur de la position en cours, (un pion vaut 1 point; un chiffre positif indique que les Blancs sont en tête)
BLACK/+	2 chiffres: la profondeur de la recherche en cours (nombre de demi-coups anticipés par l'ordinateur); et le nombre de coups examinés jusque-là
BLACK/+	Coup en cours de considération
BLACK/+	Nombre de positions (noeuds) examinés par l'ordinateur chaque seconde

POUR DES INFORMATIONS SUR LES HORLOGES:

TOUCHE	*AFFICHAGE*
INFO(x3)	Temps écoulé depuis le dernier coup joué sur l'échiquier
BLACK/+	Temps écoulé pour les Blancs
BLACK/+	Temps écoulé pour les Noirs
BLACK/+	Temps restant pour les Blancs*
BLACK/+	Temps restant pour les Noirs*

** Pour les Niveaux Echecs Rapides et Tournoi seulement. Pour les autres niveaux, l'écran affichera – – – – –*

POUR DES INFORMATIONS SUR LE DECOMPTE DES COUPS:

TOUCHE	*AFFICHAGE*
INFO(x4)	Nombre de coups restant à jouer par les Noirs jusque-là
BLACK/+ or **WHITE/–**	Coups de la partie en cours

POUR DES SUGGESTIONS DE COUPS:

TOUCHE	*AFFICHAGE*
INFO(à votre tour)	Coup suggéré

RESUME DES AFFICHAGES DU MODE INFO:

TOUCHE	*AFFICHAGE*
• **INFO**	Premier coup de la variante principale
BLACK/+	Deuxième coup de la variante principale
BLACK/+	Troisième coup de la variante principale
BLACK/+	Quatrième coup de la variante principale
BLACK/+	Cinquième coup de la variante principale
BLACK/+	Sixième coup de la variante principale
• **INFO**	Evaluation de la position par l'ordinateur
BLACK/+	Profondeur de recherche et coups examinés
BLACK/+	Coup en cours de considération
BLACK/+	Noeuds examinés par seconde
• **INFO**	Temps écoulé depuis le dernier coup
BLACK/+	Temps écoulé pour les Blancs
BLACK/+	Temps écoulé pour les Noirs
BLACK/+	Temps restant pour les Blancs*
BLACK/+	Temps restant pour les Noirs*
• **INFO**	Nombre de coups restant à jouer par les Noirs.
BLACK/+ or **WHITE/–**	Coups de la partie en cours
• **INFO**	Suggestion de coup (à votre tour)

** Niveaux Echecs Rapides et Tournoi seulement*

4.4 Décompte des Coups

En appuyant sur **INFO** une quatrième fois, vous obtenez le nombre de coups qui devaient être joués par les Noirs dans la partie. En vous servant des touches **BLACK/+** et **WHITE/–**, vous pouvez revoir les derniers coups du jeu en cours (jusqu'à environ 200 demi-coups).

4.5 Suggestions de Coups

Si vous avez besoin de conseils pour un coup particulier, demandez une suggestion à l'ordinateur. Appuyez sur **INFO** quand c'est votre tour de jouer, et l'ordinateur vous suggèrera un coup.

5. VERIFICATION/MISE EN PLACE DES POSITIONS

5.1 Vérification des Positions sur l'Echiquier

Si vous renversez des pièces sur l'échiquier ou si vous pensez que leur position est incorrecte, l'ordinateur peut vérifier pour vous.

Quand c'est à vous de jouer, appuyez sur une des **TOUCHES SYMBOLES DES PIECES** (♚, ♛, ♜, ♝, ♞, ou ♟). L'ordinateur utilise les diodes et l'écran pour indiquer l'emplacement de la première pièce de ce type. Les diodes indiquent la case, et l'écran montre le symbole de la pièce, sa couleur, et les coordonnées de la case. Appuyez sur la même **TOUCHE-SYMBOLE** pour voir où se trouve la pièce suivante du même type. Les pièces blanches apparaîssent d'abord, puis les noires. Quand il ne reste plus de pièces de ce type, les diodes s'éteignent, et seul reste le symbole à l'écran.

Répétez la procédure avec les autres **TOUCHES SYMBOLES DES PIECES** pour vérifier le reste de l'échiquier, si vous le désirez. Appuyez ensuite sur **CLEAR** pour reprendre le jeu.

5.2 Changement et Installation des Positions

Votre ordinateur d'échecs vous permet d'établir des positions spécifiques d'échiquier à partir desquelles vous voulez jouer, ou des problèmes que l'ordinateur doit résoudre.

Appuyez sur **POSITION** pour entrer dans le Mode Position et l'écran affichera -P05-. Vous pouvez changer ou entrer des positions à n'importe quel moment de la partie, pendant votre tour. Après avoir mis en place la position souhaitée, n'oubliez pas d'appuyer sur **CLEAR** pour quitter ce mode.

- **Pour retirer une pièce de l'échiquier,** appuyez cette pièce légèrement sur sa case, puis retirez-la. L'écran affiche alors le type de pièce et sa couleur, avec un signe moins (–) et les coordonnées de la case.
- **Pour déplacer une pièce sur l'échiquier,** appuyez la pièce sur sa case d'origine, retirez-la, puis posez-la sur sa case de destination. Un signe moins (–) apparaîtra pour la première case, et un signe (+) plus pour la seconde.
- **Pour ajouter une pièce sur l'échiquier,** appuyez d'abord sur la **TOUCHE-SYMBOLE** (♚, ♛, ♜, ♝, ♞, ou ♟) de la pièce en question. Assurez-vous que l'écran affiche bien la bonne couleur pour la pièce que vous voulez ajouter. Sinon, appuyez sur les touches **BLACK/+** ou **WHITE/–** pour changer la couleur. Une fois que l'écran affiche la pièce et la couleur désirées, placez la pièce sur la case choisie et appuyez dessus légèrement. L'écran montre alors un signe plus (+) et les coordonnées de cette case. Pour ajouter une autre pièce du même type, appuyez simplement sur une autre case. Pour ajouter une pièce différente, appuyez sur une autre **TOUCHE-SYMBOLE** et suivez la procédure ci-dessus.
- **Pour vider l'échiquier,** appuyez sur **ENTER** lorsque vous êtes en Mode Position. L'écran affichera un RECTANGLE EN POINTILLES qui représente l'échiquier vide. Appuyez sur **ENTER** une fois encore pour confirmer votre décision de vider l'échiquier. Ensuite, ajoutez les pièces de la manière décrite ci-dessus. Cette fonction est pratique lorsque vous voulez établir une position qui ne contient que quelques pièces, vous pouvez ainsi les placer plus rapidement sur un échiquier vide.

ESSAYEZ LE MODE VERIFICATION!

APPUYEZ SUR	*AFFICHAGE*	
CLEAR+ENTER	□, 0 : 00 : 00	*(Nouvelle partie, aux Blancs de jouer)*
KNIGHT KEY	Cavalier blanc, B1	*(1ère case avec un cavalier blanc)*
KNIGHT KEY	Cavalier blanc, G1	*(2ème case avec un cavalier blanc)*
KNIGHT KEY	Cavalier noir, B8	*(1ère case avec un cavalier noir)*
KNIGHT KEY	Cavalier noir, G8	*(2ème case avec un cavalier noir)*
KNIGHT KEY	Cavalier seulement	*(Plus de cavaliers sur l'échiquier)*
CLEAR	□, 0 : 00 : 00	*(Fin du Mode Vérification)*

ET...

ESSAYEZ AUSSI LE MODE POSITION!

APPUYEZ SUR	*AFFICHAGE*	
CLEAR+ENTER	□, 0 : 00 : 00	*(Nouvelle partie, aux Blancs de jouer)*
POSITION	-P05-	*(Entrée dans le Mode Position)*
Square D2	Pion blanc, –D2	*(Enlevez le pion blanc de la case D2)*
Square D4	Pion blanc, +D4	*(Placez le pion blanc sur la case D4)*
BLACK/+	Pion noir	*(Changez la couleur en noir)*
Square D8	Dame noire, –D8	*(Enlevez la Dame noire de la case D8)*
Square H5	Dame noire, +H5	*(Placez la Dame noire sur la case H5)*
WHITE/–	Dame blanche	*(Préparez les blancs à jouer le prochain coup)*
CLEAR	□, 0 : 00 : 00	*(Fin du Mode Position aux Blancs de jouer)*

- **Quand vous avez modifié les positions de l'échiquier selon la manière décrite ci-dessus,** assurez-vous que la couleur affichée à l'écran est bien celle du camp dont c'est le tour. Changez-la si nécessaire avec les touches **BLACK/+** ou **WHITE/–**.
- **Appuyez sur CLEAR pour quitter le Mode Position**

La procédure décrite ci-dessus vous permet d'établir n'importe quelle position autorisée. L'ordinateur ne vous laissera pas établir de position illégale, telle que, par exemple, celle où le nombre de pièces est supérieur au nombre normal pour une partie, ou lorsque le Roi est en échec sans pouvoir bouger. Si la position est illégale, l'ordinateur émettra un bip sonore d'erreur et l'affichage refusera de retourner à la normale lorsque vous appuierez sur la touche **CLEAR**. Vérifiez, le cas échéant, la position à l'aide de la **TOUCHE-SYMBOLE** et corrigez la position en installant une pièce, en retirant la pièce illégale ou en remplaçant une pièce mal placée. Quittez ensuite le Mode Position en appuyant sur la touche **CLEAR.**

***ATTENTION**: Tous les coups précédents de la partie en cours seront effacés de la mémoire de l'ordinateur si vous changez les positions en pleine partie.*

6. OPTIONS DE JEU

En plus de toutes les fonctions déjà décrites, votre ordinateur propose bien d'autres fascinantes options de jeu, que le joueur peut sélectionner à tout moment pendant la partie. Pour un aperçu de ces options, reportez-vous au Tableau des Options de Jeu de cette section.

Sélection des Options de Jeu

Ces Options de Jeu se divisent en trois catégories: Mode Opération, Mode Jeu et Mode Affichage Alterné.

Appuyez sur **OPTION** pour parcourir les groupes l'un après l'autre. Chaque catégorie comporte 8 options differentes, entre lesquelles vous pouvez vous déplacer avec les touches **BLACK/+** et **WHITE/–**. Le signe plus (+) sur l'écran, à côté d'une option, indique que celle-ci est activée, et le signe moins (–) indique qu'elle est désactivée. Appuyez sur **ENTER** pour activer et désactiver chaque option pendant que l'option est affichée. Quand vous avez fini de sélectionner vos options, appuyez sur **CLEAR** pour revenir au mode de jeu normal.

Un autre façon de sélectionner les options de jeu est d'appuyer sur certains cases de l'échiquier. Comme indiqué dans le Tableau des Options de Jeu, les Cases A1-H1, A2-H2, et A3-H3 peuvent être utilisées pour activer et désactiver les options de jeu. Appuyez d'abord sur **OPTION** pour entrer dans le Mode Option, appuyez ensuite sur la case souhaitée pour une option précise, en vous servant du tableau comme guide. Remarquez bien qu'appuyer de manière répétitive sur une case activera et désactivera cette option, avec plus (+) pour active et moins (–) pour désactive. Après avoir effectué toutes vos sélections, appuyez sur **CLEAR** pour retourner à la partie.

Lorsque l'ordinateur est allumé pour la première fois, vous verrez certaines options programmées par défaut. Elles apparaissent à l'écran accompagnées du signe plus (+), les autres sont accompagnées du signe moins (–). Quand vous préparez l'ordinateur pour une nouvelle partie, la plupart des options choisies sont reportées sur la nouvelle partie. Les seules options à revenir au mode par défaut sont Mode Jeu Automatique et Pièces Blanches en Haut.

6.1 Options Mode de Fonctionnement

Ces 8 options modifient la façon d'utiliser votre ordinateur. Appuyez sur **OPTION** une fois pour choisir cette catégorie, et utilisez ensuite les touches **BLACK/+** et **WHITE/–** pour sélectionner les options. Appuyez sur **ENTER** pour activer (+) ou désactiver (–) les options.

Mode Jeu Automatique (Case A1)

Normalement, dès que vous avez joué, l'ordinateur répond automatiquement par un déplacement de pièce. Cependant, en activant le Jeu Automatique en sélectionnant +AutO, vous pourrez voir l'ordinateur jouer contre lui-même. Le Jeu Automatique s'avérera extrêmement utile par exemple si vous souhaitez analyser une position en profondeur. Les Niveaux d'Entraînement Supérieur constituent les niveaux idéaux pour cette option. Au niveau 58, par exemple, l'ordinateur fouille 10 profondeurs de recherche pour chaque coup (à moins que sa recherche ne prenne rapidement fin - s'il joue à partir de ses ouvertures, s'il découvre un mat forcé ou un match nul, etc.). Ce niveau permet à l'ordinateur d'analyser en profondeur – peut-être toute la nuit, voire pendant plusieurs jours – les positions de jeu, pendant qu'il joue contre lui-même. Il vous sera possible de retourner en arrière de jusqu'à 200 coups dans la partie et de les rejouer ultérieurement sur l'échiquier et vous pourrez ainsi étudier à loisir le résultat du labeur fourni par votre ordinateur.

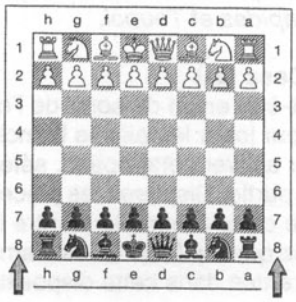
*Remarque: Vous pourrez, en Mode Jeu Automatique, accélérer le jeu des ouvertures de l'ordinateur en appuyant sur la touche **CLEAR** pendant qu'il est en train de jouer en se basant sur sa mémoire d'ouvertures. Le Mode Jeu Automatique sera automatiquement désactivé si vous appuyez sur la touche **ENTER** pour abandonner la recherche, ou après la fin de la partie.*

Signal Sonore (Case B1)

Cette option vous permet de désactiver le bip sonore qui accompagne chaque pression, en sélectionnant -Snd. Vous entendrez toujours le bip pour les coups de l'ordinateur, les coups illégaux et les erreurs de touche.

ESSAYEZ DE JOUER LES NOIRS DEPUIS LE BAS DE L'ECHIQUIER!

- En choisissant l'Option G1, l'ordinateur jouera les Blancs en haut de l'échiquier. Si vous voulez tenter cette option, vérifiez que l'échiquier est bien disposé comme ci-dessous!



La position de l'échiquier avec les Blancs en haut

EXPOSE DES OPTIONS DE JEU*

	A	B	C	D	E	F	G	H
OPTIONS AFFICHAGE ALTERNÉ 3	Variante Principale 1er demi-coup [-rd:1]	Variante Principale 2ème demi-coup [-rd:2]	Variante Principale 3ème demi-coup [-rd:3]	Variante Principale 4ème demi-coup [-rd:4]	Evaluation de Position [-rd:E]	Profondeur de la Recherche/ Coups Examinés [-rd:d]	Noeuds Recherchés par Seconde [-rd:n]	Temps par Coup [-rd:t]
OPTIONS MODE DE JEU 2	Recherche/ Reflechire de la Force Brute [+SEL]	Mode Facile [+PS:2]	Jeu Aléatoire [-rand]	Avec/sans bibliothèque [+bOOK]	Bibliothèque intégrale [-bK:FL]	Bibliothèque Passive [-bK:Pa]	Bibliothèque Active [-bK:at]	Bibliothèque des Tournois [-bK:tn]
OPERATIONS MODE DE JEU 1	Mode Jeu Automatique [-Auto]	Touche Sonore [+Snd]	Mode Réponse Silencieuse [-S I L]	Mode Entraîneur [-Co:ch]	Tic-tac de l'Horloge [-t ic]	Horloge à Rebours [-c:dn]	Jouez les Blancs du Haut [-toP]	Mise Hors Tension Automatique [-aPd]

*option en service = + option hors service = – (indication des coups par défaut)

Mode Réponse Silencieuse (Case C1)

Normalement, l'ordinateur produit un bip quand il a trouvé le coup qu'il va jouer. En choisissant +SIL, vous désactivez totalement le bip, et la partie sera parfaitement silencieuse.

Mode Entraîneur (Case D1)

En choisissant +COACH, vous activez la fonction exceptionnelle Entraîneur, qui vous encourage à vous concentrer sur le côté stratégique du jeu. Avec ce mode, l'ordinateur vous prévient lorsqu'il pense que vous avez commis une erreur, en produisant un double bip et en faisant clignoter sur l'écran LCD le coup qu'il souhaite faire. Vous pouvez alors soit entrer le coup proposé par l'ordinateur, soit reprendre le vôtre pour en faire un autre.

Avec le Mode Entraîneur, l'ordinateur vous préviendra aussi si vous êtes en danger de perdre une pièce. Si une de vos pièces est menacée par une autre de moindre valeur, par exemple, l'ordinateur émettra un double bip et fera clignoter les diodes de la pièce menacée pendant quelques secondes. Pour continuer la partie, jouez votre coup ou reprenez le dernier coup pour en faire un autre.

Tic-Tac de l'Horloge (Case E1)

En activant cette fonction unique de tic-tac d'horloge, en choisissant +TIC, vous déclenchez un bruit de tic-tac qui fait ressembler l'horloge de l'ordinateur à une véritable horloge d'échecs. Vous recréez ainsi l'ambiance d'un tournoi international dans votre propre salon.

Compte à Rebours (Case F1)

Activez cette option en choisissant +CDN. L'ordinateur affichera alors le compte à rebours du temps, et non le temps écoulé.

Remarque: Cette option ne fonctionne qu'avec les Niveaux Echecs Rapides et Tounoi.

Blancs en Haut (Case G1)

Vous aurez peut-être envie de sortir de l'ordinaire, et de laisser l'ordinateur jouer les pièces blanches en haut de l'échiquier. Pour activer cette option, sélectionnez +TOP en début de partie. Disposez les pièces noires sur l'échiquier, de votre côté, comme le montre la figure de cette section. Notez que les Rois et les Dames occupent des positions différentes dans cette disposition.

Mise Hors Tension Automatique (Case H1)

L'option de Mise Hors Tension Automatique permet d'économiser l'énergie. Pour l'activer, choisissez +APD, et l'ordinateur s'éteindra de lui-même au bout d'une minute environ s'il ne fonctionne pas avec un adaptateur CA-CC. Pour reprendre la partie où vous l'avez laissée, installez l'adaptateur et appuyez sur **GO** pour rallumer l'ordinateur.

6.2 Options Mode de Jeu

Ces 8 options vont modifier la façon dont l'ordinateur choisit ses coups. Appuyez deux fois sur **OPTION** pour sélectionner cette catégorie, et utilisez ensuite les touches **BLACK/+** et **WHITE/–** pour choisir les options. Appuyez sur **ENTER** pour activer (+) et désactiver (–) les options ou choisir d'autres alternatives.

Recherche Sélective (Case A2)

Cet ordinateur est normalement programmé pour utiliser un *algorithme de Recherche Sélective*. Ceci lui permet de voir des combinaisons qui lui prendraient sinon beaucoup de temps à évaluer. En désactivant cette fonction, par un réglage sur -SEL, vous faites passer le programme sur un puissant *algorithme Force Brute*. Cette méthode de recherche diminue le risque d'omissions occasionnelles.

Remarque: Les Niveaux Résolution de Problème utilisent toujours cette méthode de Force Brute.

Mode Facile (Case B2)

Si vous voulez empêcher l'ordinateur de réfléchir sur votre temps, activez le Mode Facile en affichant +EASY. Ceci entraînera en fait un affaiblissement général de tous les niveaux de jeu sans pour autant affecter les commandes de temps de l'ordinateur. Normalement, comme nous l'avons décrit à la Section 2.10, l'ordinateur réfléchit sur votre temps, utilisant le temps que vous passez à calculer votre nouveau coup pour prévoir et établir sa stratégie. Cette fonction contribue à faire de votre ordinateur le redoutable adversaire que vous connaissez. En utilisant le Mode Facile, l'option vous est offerte de choisir parmi un plus grand nombre de niveaux.

Mode de Jeu Aléatoire (Case C2)

Sélectionnez ce mode avec +RAND pour obtenir une plus grande variété de jeu. Au lieu de choisir le meilleur coup possible, l'ordinateur jouera un des meilleurs coups après avoir consulté son Répertoire de Jeu Aléatoire incorporé.

Avec/Sans Bibliothèque (Case D2)

En réglant cette option sur moins (–), vous pouvez totalement interdire l'accès aux ouvertures. En fermant l'accès avec -BOOK, l'ordinateur est contraint de prendre le temps de réflexion nécessaire à ses coups dès le début de la partie, au lieu d'utiliser sa mémoire d'ouvertures. Pour plus de détails sur la bibliothèque d'ouvertures, voir Section 2.7.

Remarque: Si vous fermez la bibliothèque d'ouvertures, les autres options de bibliothèque (décrites ci-dessous) deviennent automatiquement non valables.

Bibliothèque Intégrale (Case E2)

Choisissez cette option avec +BK:FL, et l'ordinateur sera libre de choisir n'importe quel coup parmi ses ouvertures, et vous verrez ainsi un plus grand nombre de variantes d'ouvertures utilisées.

Remarque: Avec cette option, l'ordinateur peut être amené à faire des coups discutables. Cela parce que sa mémoire d'ouvertures contient des réponses à des lignes de jeu discutables, au cas où elles seraient jouées. L'ordinateur ne ferait pas ces coups de lui-même, mais il doit être capable d'y répondre de la meilleure manière. Quand vous activez la Bibliothèque Intégrale, l'ordinateur peut alors jouer un de ces coups. Remarquez aussi qu'en choisissant cette option, vous rendez non valables les options Bibliothèque Passive, Active et de Tournoi.

Bibliothèque Passive (Case F2)

Activez cette option avec +BK:PA, et l'ordinateur est contraint de donner la préférence aux ouvertures passives et aux positions fermées lorsqu'il doit décider de son ouverture.

Remarque: Si cette option est activée, les options Bibliothèque Active et Bibliothèque de Tournoi ne sont pas valables.

Bibliothèque Active (Case G2)

Activez cette option avec +BK:AT, et l'ordinateur donnera la préférence aux ouvertures actives et aux positions ouvertes pour ses ouvertures.

Remarque: Si cette option est activée, les options Bibliothèque Passive et Bibliothèque de Tournoi ne sont pas valables.

Bibliothèque de Tournoi (Case H2)

Activez cette option avec +bb : bn, et l'ordinateur sera contraint de toujours jouer la meilleure variante de jeu dans toutes les ouvertures. Bien qu'il en résulte un jeu de meilleur niveau, cela restreint le choix des coups de l'ordinateur en limitant les variantes disponibles de sa bibliothèque.

Remarque: Si cette option est activée, les options Bibliothèque Active et Bibliothèque Passive ne sont pas valables.

6.3 Options Affichage Alterné (Cases A3-H3)

IMPORTANT: *Cette option n'est activable que LORSQUE L'oRDINATEUR EST EN PHASE DE REFLEXION.*

Normalement, l'affichage de l'ordinateur indique le temps utilisés par le joueur. Cependant, il peut aussi donner d'autres informations, comme indiqué en Section 4 (Mode Info). L'option Affichage Alterné marche conjointement avec le Mode Info, puisqu'il vous permet de choisir quel type d'affichage info vous souhaitez voir, et fait défiler vos choix à intervalles d'une seconde environ. Vous pouvez choisir n'importe quelle option d'Affichage Alterné, ou toutes si vous le désirez.

Si vous trouvez que l'affichage tourne trop rapidement, vous pouvez appuyer sur **INFO** et le figer. Vous pourrez parcourir manuellement les différentes informations en appuyant de façon répétée sur **INFO** et les touches **BLACK/+** et **WHITE/–**, comme indiqué en Section 4. Pour revenir à un affichage alterné, appuyez sur **OPTION** puis sur **CLEAR**. De toute façon, lorsque l'ordinateur se met à penser à son prochain coup, l'affichage recommence à défiler.

Pour sélectionner l'Affichage Alterné, appuyez trois fois sur **OPTION** afin de sélectionner cette catégorie d'options. Utilisez ensuite les touches **BLACK/+** et **WHITE/–** pour choisir les options que vous voulez voir défiler. Appuyez sur **ENTER** pour activer (+) et désactiver (–) les options.

OBSERVEZ LA REFLEXION DE L'ORDINATEUR!

Activez les options d'Affichage Alterné:

Variante principale -premier coup	+rd : 1
Variante principale - deuxième coup	+rd : 2
Variante principale - troisième coup	+rd : 3
Variante principale - quatrième coup	+rd : 4
Evaluation de la position	+rd : E
Profondeur de recherche/décompte des coups	+rd : d
Noeuds recherchés par seconde	+rd : n
Temps par coup	+rd : t

7. DETAILS TECHNIQUES

7.1 La Fonction ACL

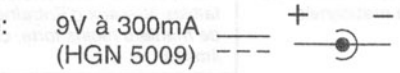
Les ordinateurs peuvent parfois se bloquer sous l'effet d'une décharge électrique ou d'autres perturbations électriques. Si cela arrive, utilisez une épingle ou un autre objet pointu que vous appuyez dans l'orifice **ACL** prévu sur le bord supérieur de l'appareil pendant au moins une seconde. Cela a pour effet de ré-initialiser l'ordinateur et de vider sa mémoire.

7.2 Soins et Entretien

Votre ordinateur est un appareil électronique de précision, qui doit être manipulé avec précaution, et ne doit jamais être soumis à l'humidité ni à des températures extrêmes. N'utilisez pas de produits chimiques pour le nettoyer, ils pourraient abîmer le plastique. Des piles usées doivent être changées rapidement, car elles peuvent fuir et abîmer l'ordinateur.

7.3 Spécifications Techniques

Fréquence de l'Horloge:	20 MHz
Touches:	17
Diodes LED:	64
Affichage LCD:	48 Segments LCD
Son:	Vibreur Piézo-Electrique
Piles de maintien de la mémoire:	6 piles AA (AM3/R6)
Dimensions:	34 x 26 x 3,2 cm
Adaptateur électrique CA-CC en option	
Adaptateur disponible:	9V à 300mA (HGN 5009)



N'utiliser que des piles alcalines ou au carbone de zinc.

Avertissement: Servez-vous d'un adaptateur à centre positif doté d'un transformateur isolant de sûreté. Les symboles de polarité confirmant son caractère centre positif devraient être nettement apparents sur l'adaptateur, lequel se doit d'être conforme à la Publication 15 de la CE. L'adaptateur devrait être régulièrement examiné pour s'assurer qu'il ne présente aucun risque potentiel tel qu'une fiche, un câble, cordon, boîtier ou autre élément endommagé. Un adaptateur endommagé ne doit en aucun cas être utilisé.

Le fabricant se réserve le droit d'apporter, sans préavis, toute modification technique susceptible d'améliorer ses produits.

FRANÇAIS

GUIDE DE DEPANNAGE

SYMPTOMES	CAUSES POSSIBLES	QUE FAIRE?
1. L'ordinateur ne réagit pas correctement, se comporte de façon bizarre, ou se bloque en cours de partie.	*L'adaptateur n'est pas correctement inséré.*	Lisez les instructions sur l'installation de l'adaptateur en Section 1.
	Un adaptateur de type erroné ou défectueux a été utilsé.	Achetez et utilisez l'adaptateur spécifié offert en option. Voir Section 7.3.
	Une décharge électro-statique ou une perturbation électrique a provoqué le blocage de l'ordinateur.	Insérez une pointe dans l'orifice **ACL**, voir Section 7.1.
2. L'affichage à cristaux liquides est faible ou dificile à lire.	*Un adaptateur de type erroné a été utilisé.*	Achetez et utilisez l'adaptateur spécifié offert en option. Voir Section 7.3.
3. L'ordinateur refuse de jouer.	*L'ordinateur se trouve en Mode Deux Joueurs.*	L'ordinateur ne joue des réponses automatiques à vos coups que si vous quittez le Mode Deux Joueurs. Voir Section 2.9.
	Vous êtes peut-être à un niveau où l'ordinateur réfléchit pendant longtemps (Infini ou Résolution de Problèmes).	Vous pouvez interrompre la réflexion de l'ordinateur et l'obliger à jouer en appuyant sur **ENTER**.
4. L'ordinateur refuse votre coup.	*Est-ce votre tour? Votre Roi est-il en échec? Votre coup va-t-il mettre votre Roi en échec? Ne tentez-vous pas de roquer de manière incorrecte?*	Consultez les règles du jeu. Vérifiez que la position de l'échiquier est correcte, comme décrit en Section 5.1.
5. Un message d'erreur apparaît à l'écran quand vous appuyez sur une case.	*L'ordinateur réfléchit, sa couleur clignote à l'écran.*	Vous pouvez interrompre la réflexion de l'ordinateur en appuyant sur **ENTER**.
	Vous n'avez pas entré le dernier coup de l'ordinateur correctement.	Appuyez sur la case indiquée pour conclure le coup de l'ordinateur et effacer le message d'erreur.
6. L'ordinateur semble jouer des coups illégaux.	*L'ordinateur a fait un coup spécial comme un en passant, un roque, une promotion ou sous-promotion de pion.*	Révisez les règles du jeu. Vérifiez la position de l'échiquier, comme décrit en Section 5.1.
	La position de l'échiquier est incorrecte; des pièces ont été déplacées.	Vérifiez la position de l'échiquier. Voir Section 5.1.
7. L'ordinateur fait des coups instantanés ou irrationnels.	*L'ordinateur est peut-être réglé sur un Niveau Divertissement, où il fait des erreurs exprès, ou bien sur un des faibles Niveaux d'Entraînement, où il bouge rapidement et de manière moins forte, car sa profondeur de recherche est limitée.*	Appuyez sur **LEVEL** pour verifier le niveau selectionné en cours. Voir Section 3.
	Le Mode Facile a été choisi.	Le jeu de l'ordinateur s'est affaibli lorsque le Mode Facile a été choisi. Continuez à jouer ou quittez le Mode Facile.
8. L'ordinateur refuse de fonctionner avec l'adaptateur.	*Un adaptateur de type erroné, une tension nominale erronée ou un adaptateur défectueux ont été utilisés.*	Consultez votre fournisseur. Utilisez exclusivement un adaptateur secteur du type recommandé. Voir Section 7.3.
9. L'ordinateur joue sur les deux camps.	*L'option Jeu Automatique est activée.*	Si vous souhaitez jouer contre l'ordinateur, désactivez l'option Jeu Automatique. Voir Section 6.1.

MEPHISTO est une marque déposée d'HEGENER + GLASER AG, Munich.
Un ordinateur MEPHISTO ne peut être loué qu'avec la permission prealable écrite du fabricant. Ce document ne constitur pas une description des marchandises. Les détails de l'ordinateur et ses performances sont sujets à changements sans préavis.
Tous droits de reproduction réservés. 6/97